平成２４年度事業報告

（平成２４年４月１日から平成２５年３月３１日まで）

１．コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究

1)当産業の市場調査、情報収集

調査報告書関連では、４月に「２０１２ＣＥＳＡ一般生活者調査報告書～日本・韓国ゲームユーザー＆非ユーザー調査～」書籍版・デジタルデータＣＤを同時発刊した。７月には「２０１２ＣＥＳＡゲーム白書」を発刊した。

２.コンピュータエンターテインメント産業に関する普及及び啓発

1)「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」の実施

調査広報委員会では、今年度も将来ゲーム業界を目指す中学・高校生を対象に「学生・生徒向けゲーム業界学習講座」を開催し、今年度は２９校・１９８名を受け入れた。

2)「テレビゲームのちょっといいおはなし・９」の配布

調査広報委員会では、「テレビゲームのちょっといいおはなし・９」を１０万部発行し、広く配布に努めた。

3)「ゲーム産業の系譜」の連載開始

調査広報委員会では、昨年度まで実施していた「研究者インタビュー」に代わり、今年度よりゲーム産業の歴史認識を深めてもらう目的で「ゲーム産業の系譜」連載を開始、初年度は月刊アミューズメント産業・元編集長である中藤保則氏に依頼し、ゲーム産業の足跡についてインタビューを行った。

4)保護者向け広報活動

調査広報委員会では、ゲーム産業に関する啓発活動について、これまで様々な層に対し重点活動を行ってきたが、今年度より保護者層を重点として取り組んだ。

活動の第一弾として、「取扱説明書をよく読んでゲームを上手に楽しみま

しょう」という情報普及マンガを作成した。保護者が不安視する子供のゲーム利用のあり方につき、誤解を招きやすい事例をまとめ、保護者の理解に繋がるように努めた。

5)消費団体向け広報活動

調査広報委員会では、消費者団体向け活動として、レーティング制度の周知活動の一環として「日本消費経済新聞」紙面でマーク広告掲載を展開し、消費生活専門機関への周知に努めた。

6)会員向けセミナーの実施

調査広報委員会では、今年度は会員アンケートを実施。会員会社における協会に対するニーズを調査した結果、「会員向けセミナー」を求める声が多くあがった。

アンケートでの要望に応え、「ソーシャルゲームに関するセミナー」を実施した。２０１２年１月に新宿イーストサイドスクエアにてグリー（株）田中良和社長、（株）ディー・エヌ・エー守安功社長を招き、会員会社を対象に講演を行った。

7)意匠制度見直しに関する検討

当協会では、昨年に引き続き、特許庁で検討している意匠制度の見直しについて、特許庁と経済産業省と理事会社を中心とした会員会社７社にて意見交換会を実施し、ゲーム画面への保護拡充反対を求めた。

8)ホームページ、会員メールニュース配信事業

ホームページでは今年度も各種情報や活動をお知らせし、また、会員メールニュースを通じて会員会社に有益な情報を提供した。

３.コンピュータエンターテインメント産業に関する展示会・研修会など

1)「東京ゲームショウ２０１２」開催報告

イベント委員会では、当協会主催の「東京ゲームショウ２０１２」を日経ＢＰ社共催、経済産業省後援のもと２０１０年から中期ビジョンとして掲げた「アジアＮｏ．１の情報網羅性」と「世界最大規模のイベント」を確固たるものとするため「ＧＡＭＥで笑顔がつながっていく。」をテーマに平成２４年９月２０日（木）から２３日（日）の４日間、幕張メッセで開催した。

出展社数は、歴代２位の２０９社、小間数は、１６０９小間で歴代４位の記録になる等、東日本大震災の影響を受けて減少した昨年を大きく上回る結果となった。また、海外からの出展社も昨年の６２社から８３社への復調し、イラン、インドネシア、ベトナム、マレーシアといったアジア圏からの初参加もあり、アジアにおける東京ゲームショウの存在感をより強めることに成功した。

また、来場者数は、昨年の過去最多記録を更に上回る２２万３７５３人を動員し、９月２２日（土）については、１日単独で初めて９万人を突破した。

会期中は、新型家庭用ゲーム機の発売や新しいスマートフォン、タブレットなどのハードウェアの発売が予定されていたことに加え、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（ＳＮＳ）上のゲームやサービスも非常にバラエティに富んだ展示が数多くあり、出展タイトル数についても過去最高の１０４３点となった。

なお、昨年に引き続き、「ゲームで日本を元気に」というスローガンを掲げ、東日本大震災復興支援策として、募金活動やチャリティーオークションを実施。当協会会員、出展社、来場者の協力を得て、これらの活動で集まった義援金１，０１５，０００円は、被害の大きかった岩手県、宮城県、福島県の各自治体の義援金受付窓口に直接寄付をした。

2)「日本ゲーム大賞２０１２」開催報告

イベント委員会では、当協会が主催するもう一つのメインイベント「日本ゲーム大賞２０１２」を開催し、家庭用ゲーム産業の発展に寄与した人物や団体に贈られる「経済産業大臣賞」と既に発売された作品を対象とする「年間作品部門」、「東京ゲームショウ２０１２」に出展された未発売作品を対象とする「フューチャー部門」、学生、一般を問わずアマチュアの方が制作したオリジナルの未製品化作品を対象とする「アマチュア部門」の３部門にて開催され、業界関係者、報道関係者、一般来場者出席のもと、「東京ゲームショウ２０１２」会期中３日間にわたり、各受賞者、受賞作品の発表、表彰を行った。

「年間作品部門」は、一般投票により選出された９７６作品に対して、日本ゲーム大賞選考委員による審査を経て各受賞作品を決定し、大賞には、「GRAVITY　DAZE/重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」が選ばれた。

また、クリエイター自らがプロの視点でゲームの「独創性」や「斬新性」を評価し、創造性豊かな作品を表彰する「ゲームデザイナーズ大賞」につ

いては、桜井政博氏を審査員長とした１０名の審査員によって「風ノ旅ビト」が受賞作品として選出された。

「フューチャー部門」については、東京ゲームショウ会期中３日間、一般来場者による投票を実施し、選考委員による審査を経て、１０作品が今後を期待される作品として選出された。

「アマチュア部門」は、昨年の約１．７倍となる全応募作品３２８作品に対し、ＶＴＲ審査と試遊審査を行い、１０作品が受賞作品として選出された。

なお、「経済産業大臣賞」は、「ニンテンドー３ＤＳ開発チーム」が、ゲーム表現の可能性を拡げたハードウェアを提案し、新たなゲームコンテンツの登場を促す土壌を開拓したことで、ゲームの新たな道を切り開いた点が評価されての受賞となった。

『年間作品部門』

大賞：「GRAVITY　DAZE/重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

優 秀 賞：「GRAVITY　DAZE/重力的眩暈：上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた摂動」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
：「The Elder Scrolls V:Skyrim」（ゼニマックス・アジア）
：「新・光神話　パルテナの鏡」（任天堂）
：「スーパーマリオ３ＤＳランド」（任天堂）
：「ゼルダの伝説　スカイウォードソード」（任天堂）
：「ＤＡＲＫ　ＳＯＵＬＳ」（フロム・ソフトウェア）
：「ＦＩＮＡＬ ＦＡＮＴＡＳＹ ⅩⅢ-2」（スクウェア・エニックス）
：「マリオカート7」（任天堂）
：「モンスターハンター３（トライ）Ｇ」（カプコン）
：「ワンピース海賊無双」（バンダイナムコゲームス）

ベストセールス賞：「マリオカート7」（任天堂）

グローバル賞：【日本作品部門】
「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」（任天堂）
【海外作品部門】
「コールオブデューティー モダン・ウォーフェア３」
（Activision/Infinity Ward/Sledgehammer Games）

特別賞：「おさわり探偵なめこ栽培キット」（ビーワークス）

ゲームデザイナーズ大賞　：「風ノ旅ビト」

（thatgamecompany/ソニー・コンピュータエンタテインメント）

『フューチャー部門』
優秀賞　：「逆転裁判 5」（カプコン）
：「ゴットイーター2」（バンダイナムコゲームス）
：「ジョジョの奇妙な冒険　オールスターバトル」
（バンダイナムコゲームス）
：「SOUL SACRIFICE」（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
：「テイルズ オブ エクシリア 2」（バンダイナムコゲームス）
：「BIOHAZARD 6」（カプコン）
：「ファンタジーライフ」（レベルファイブ）
：「ブレイブリーデフォルト」（スクウェア・エニックス）
：「METAL GEAR RISING REVENGEANCE」
（コナミデジタルエンタテインメント）
：「モンスターハンター4」（カプコン）
：「龍が如く 5　夢、叶えし者」（セガ）

『アマチュア部門』
大　賞：「Ｒｅｃｏ」（project Reco）【ＨＡＬ名古屋】
優秀賞：「ELEDiVE」（A-Mail PROJECT）【ＨＡＬ大阪】
：「紳士劇場危機一髪」（チームごんじり）【ＨＡＬ名古屋】
：「Sweep Order」（水野正晴）【トライデントコンピュータ専門学校】
：「ペーパーわーるど」（Project Paper）【ＨＡＬ名古屋】
：「Ｒｅｃｏ」（project Reco）【ＨＡＬ名古屋】
佳　作：「ＣＵＢＥ」（ＣＵＢＥプロジェクト）【ＨＡＬ大阪】
：「ＣＬＡＲＴＥ」（Project CLARTE）【ＨＡＬ名古屋】
：「BANG!BANG!BACHI 魂」（Ｍ３）【東京工芸大学】
：「LightJam」（LightJam 制作チーム）【ＨＡＬ名古屋】
：「リブレット」（リブレット制作委員会）
【大阪情報コンピュータ専門学校】
：「Liber　Liberi」（リベルリベリ開発チーム）【ＨＡＬ大阪】

3)「ＣＥＤＥＣ２０１２」開催報告

技術委員会では、我が国のゲーム技術のレベル、開発環境の向上を目的とした支援および啓蒙活動を行い、主にはＣＥＤＥＣの規模拡大と内容の

充実に向けた取り組みを行った。

１４回目となる「ＣＥＤＥＣ２０１２」は平成２４年8月２０日（火）～２２日（木）の３日間、パシフィコ横浜会議センター（横浜市西区みなとみらい）にて開催した。

テーマに「エンターテインメント･ダイバーシティ」を掲げ、コンピュータを用いたさまざまなエンターテインメントの分野の講演者が登壇し、最新の技術情報のセッションを中心に２０９のプログラムを実施した。受講者は約４，６００名が参加して過去最大の動員であった。

会期２日目にはゲーム開発技術を表彰する「ＣＥＤＥＣ　ＡＷＡＲＤＳ」を開催した。技術５部門は、一般公募を経てＣＥＤＥＣ運営委員会にてノミネート選出し、ＣＥＤＥＣ受講者の投票により受賞者を決定した。著述賞、特別賞はＣＥＤＥＣ運営委員会にて決定した。

また、会期中にウェルカムレセプション、Ｄｅｖｅｌｏｐｅｒｓ’　Ｎｉｇｈｔの懇親パーティーを開催した。ウェルカムレセプションはＣＥＤＥＣ講演者を中心に２００名、Ｄｅｖｅｌｏｐｅｒｓ’　Ｎｉｇｈｔは関係者、受講者を中心に４００名が参加し、開発者同士の交流機会として好評を得た。

ＣＥＤＥＣ　ＡＷＡＲＤＳ受賞者

【プログラミング部門】

新しいゲームデザインを切り拓くオープンな革新的技術

「Kinect for Windows/Xbox 360 Kinect」開発チーム/マイクロソフト

【ビジュアルアーツ部門】

引き算から生まれる新しい可能性

「Journey（風ノ旅ビト)」開発チーム/ thatgamecompany

【ゲームデザイン部門】

複数のゲームシステムとマネタイズを統合した完成度の高さ

「パズル＆ドラゴンズ」

開発チーム/ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

【サウンド部門】

ゲームサウンドの枠を超えた、ゲーム発の J-POP ソング

「アイドルマスター」

シリーズ楽曲制作チーム/株式会社バンダイナムコスタジオ

【ネットワーク部門】

多くの若きゲーム開発者を生み出すゲームエンジンの開発と共有

「enchant.js」 開発チーム/株式会社ユビキタスエンターテインメント

【著述賞】

曽良洋介 氏、Marc Salvati 氏、四倉達夫 氏

(株式会社オー・エル・エム・デジタル　研究開発部門)

【特別賞】

浜村弘一 氏（株式会社エンターブレイン　 代表取締役社長）

４.コンピュータエンターテインメント産業に関する内外関係機関との交流及び協力

ＮＰＯ法人映像産業振興機構（ＶＩＰＯ）が主催するＪＡＰＡＮ国際コンテンツフェスティバル２０１２（愛称 CoFesta コ・フェスタ）において「東京ゲームショウ２０１２」および「日本ゲーム大賞２０１２」がオフィシャルイベントとして参加し、コンテンツ産業の振興に努めた。

一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構（ＣＯＤＡ）およびＮＰＯ法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（ＣＥＲＯ）については、理事会、委員会などに出席し、意見交換、情報交換に努めた。

一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ＡＣＣＳ）とは、著作権保護面で相互協力した。

また、２０１２年１１月に設立された一般社団法人ソーシャルゲーム協会（ＪＡＳＧＡ）に設立時より加入すると共に、当協会の鵜之澤伸会長がＪＡＳＧＡの理事に就任し、ゲームの新たな事業領域との連携を図った。

５．会員の状況

	平成２３年度期末 (平成 24 年 3 月 31 日)	平成２４年度期末 (平成 25 年 3 月 31 日)	平成２５年度期首 (平成 25 年 4 月 1 日)
正 会 員	８４	８３	８３
賛助会員	５３	５２	５１
合　　計	１３７	１３５	１３４

６.会議の開催状況

〔定時社員総会〕

第２回定時社員総会　　平成２４年　５　月２３日開催

〔理事会〕

第１７回理事会	平成２４年　４　月２５日開催
第１８回理事会	平成２４年　５　月１６日開催
第１９回理事会	平成２４年　５　月２３日開催
第２０回理事会	平成２４年　６　月２０日開催
第２１回理事会	平成２４年　７　月２５日開催
第２２回理事会	平成２４年　９　月２６日開催
第２３回理事会	平成２４年１０月２４日開催
第２４回理事会	平成２４年１１月２１日開催
第２５回理事会	平成２４年１２月１９日開催
第２６回理事会	平成２５年　１　月２３日開催
第２７回理事会	平成２５年　２　月２０日開催
第２８回理事会	平成２５年　３　月２７日開催

以上